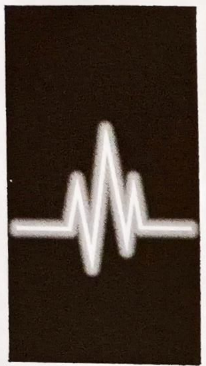
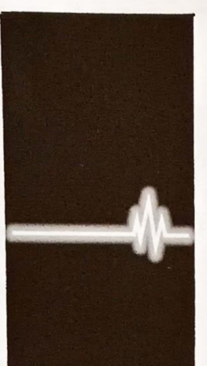
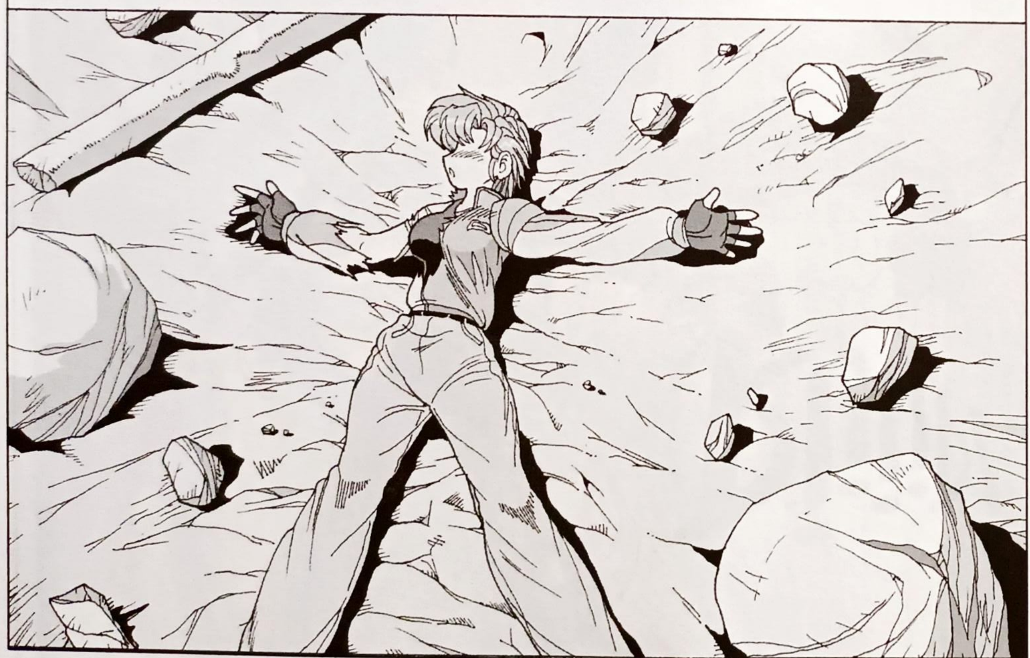












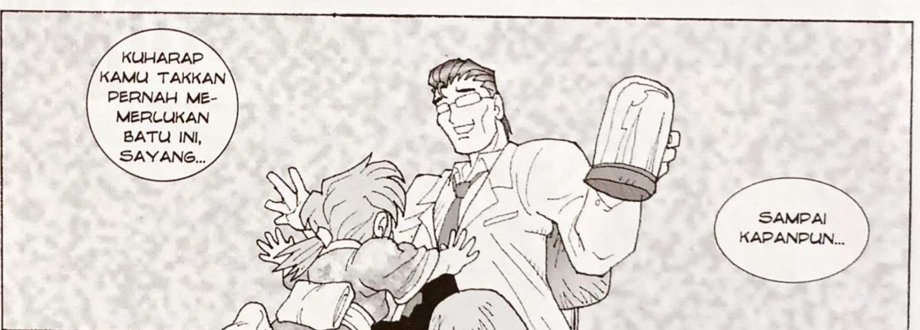




BATU INI BER-NAMA 'LADY LUCK'



AKU AKAN MEMBERIKAN BATU INI KEPADAMU...
...SEMOGA KE-BERUNTUNGAN SELALU BER-SAMAMU...



KUHARAP KAMU TAKKAN PERNAH ME-MERLUKAN BATU INI, SAYANG...
SAMPAI KAPANPUN...



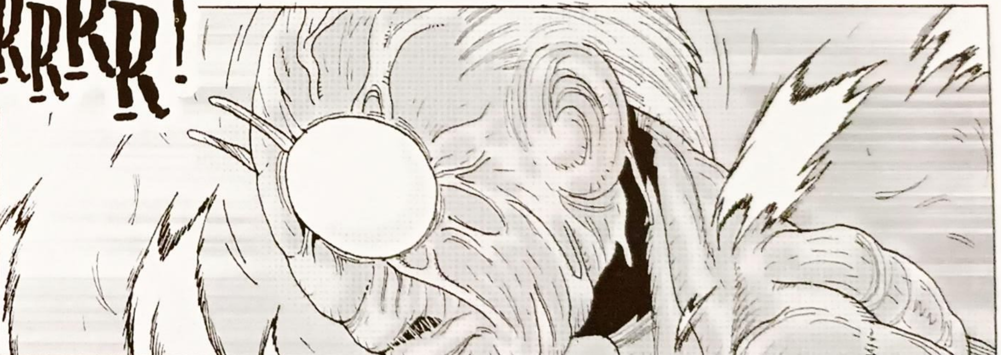

RIIIIP!


SUU-GA-GA-GA-GA-GA-GA-GA


...AAH...
...HAA...


FLASH!!
AH!!


!!!


GRRRR!





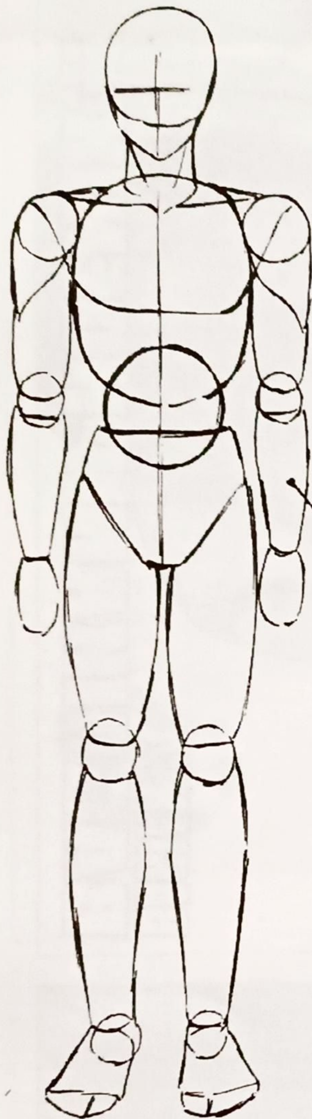
仮面ライダー

# KAMEN RIDER R

## BAGIAN 2

## BAGAIKAN PHOENIX...

# MENGGAMBAR TUBUH MEMAKAI BLOK



Bayangkan semua sambungan dan otot adalah lingkaran, kemudian gambarlah otot-otot tubuh secara kasar untuk mempercepat proses menggambar dan juga membantu kita merasakan bentuk tubuh secara 3 dimensi.

Tubuh laki-laki digambar secara blok

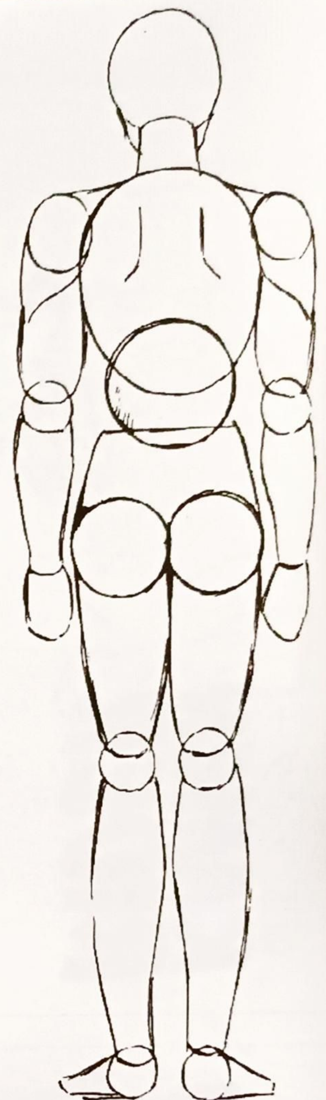



Gambarlah bisep secara kasar.

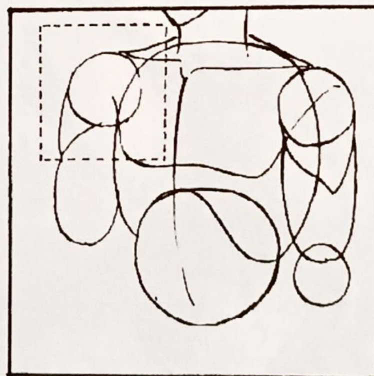


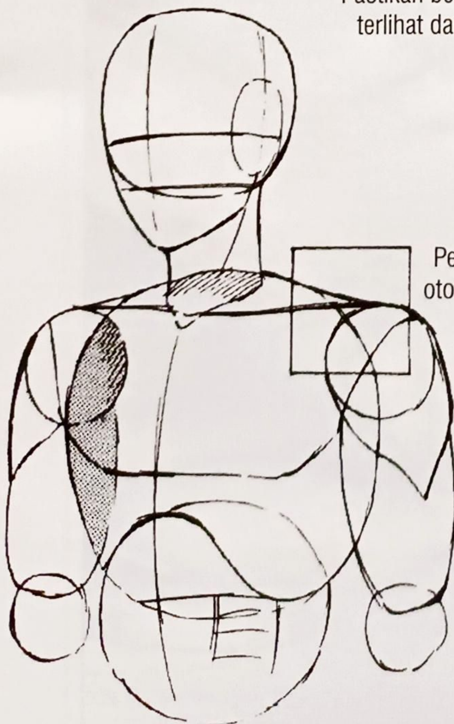
Sekarang kalian bisa mengetahui bentuk deltoid dan biseps.





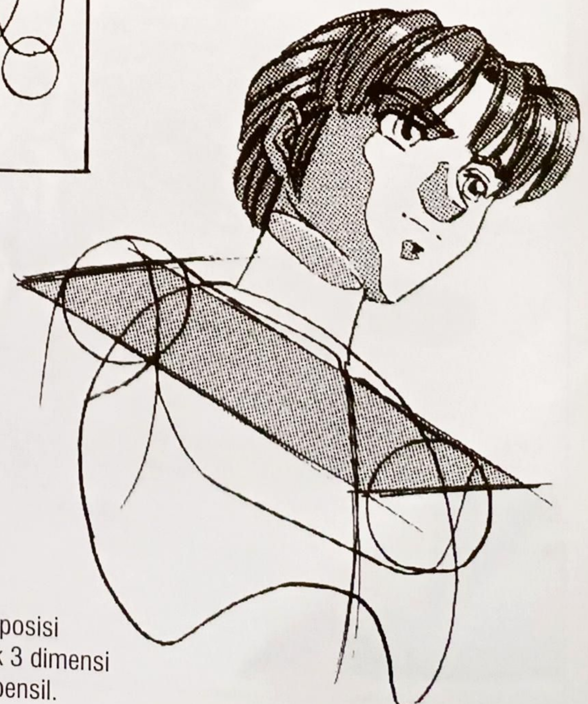
Pastikan bentuk 'blok' tidak terlihat dan terasa aneh.





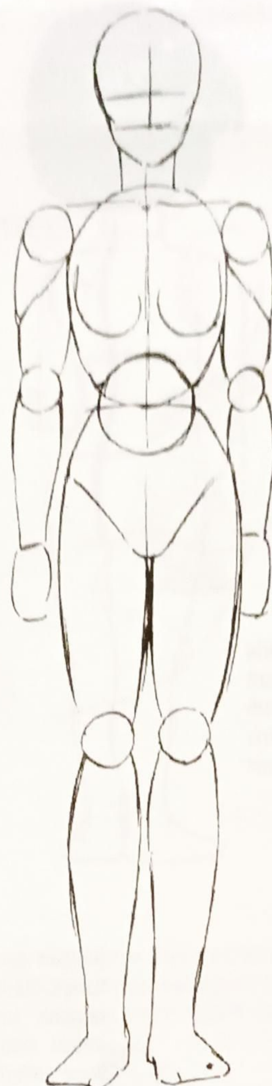
Perhatikan dengan cermat bagaimana otot bahu menyambung dengan lengan.

Perhatikan pada derajat kemiringan bahu dan bagaimana sudut kemiringan tersebut menyembunyikan bahu lainnya dari pandangan.

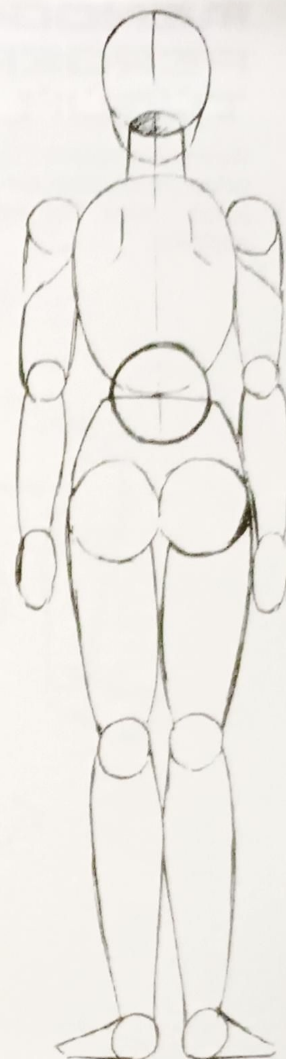


Jika kalian tidak bisa menentukan posisi dari bahu lainnya, buatlah sebuah kotak 3 dimensi pembantu dengan menggunakan pensil.

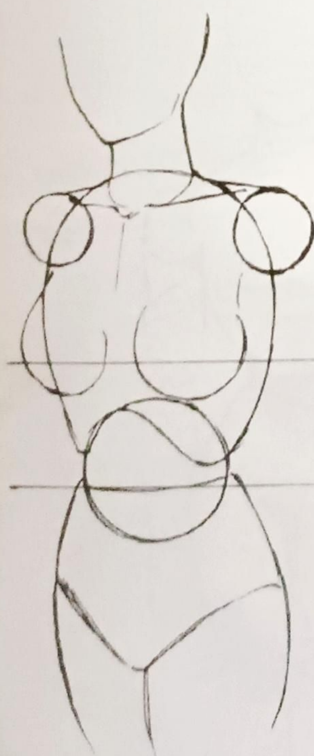
Tubuh perempuan digambar secara blok

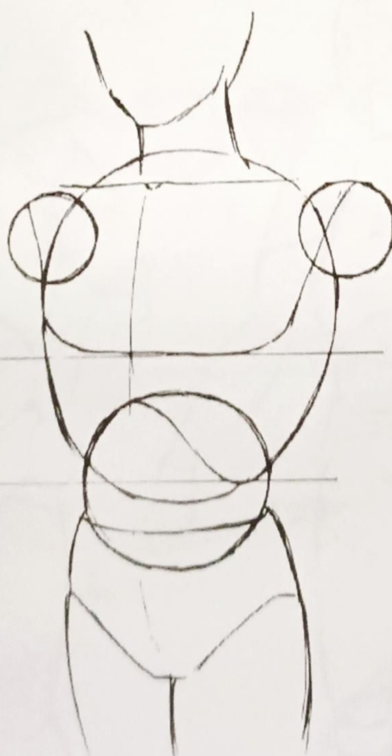




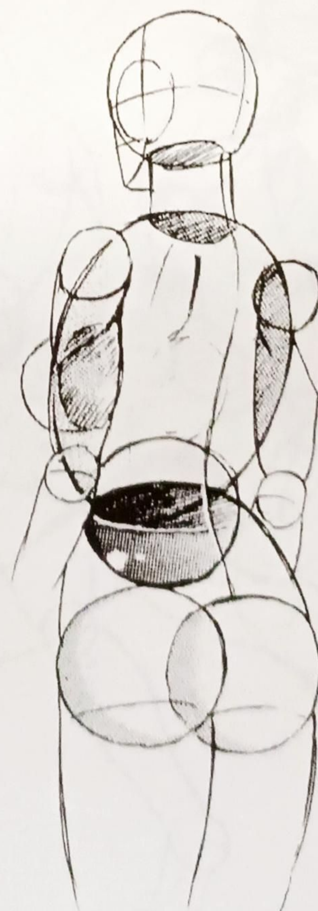






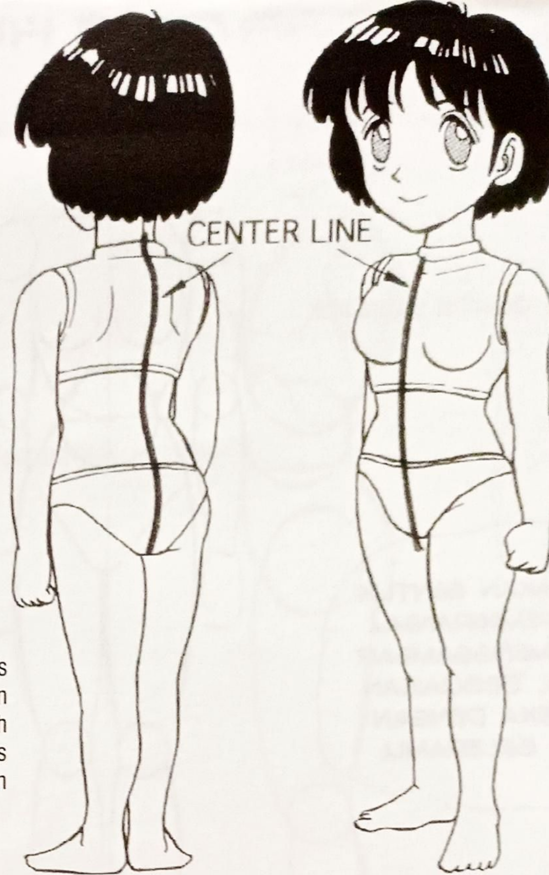
Perhatikan bagian ini dengan cermat. Bagian tubuh (mulai dari dada atas sampai ke pinggang) laki-laki biasanya digambar lebih panjang, sedangkan untuk perempuan pinggul digambar hampir menyambung dengan bagian tubuh atas (sebelum pinggang pada laki-laki).





# MENGGAMBAR PERGERAKAN TUBUH

Bagaimana menggambar pergerakan tubuh manusia dengan menggunakan alur yang didapat dari garis tengah (center line) tubuh dan garis kurva pergerakan.

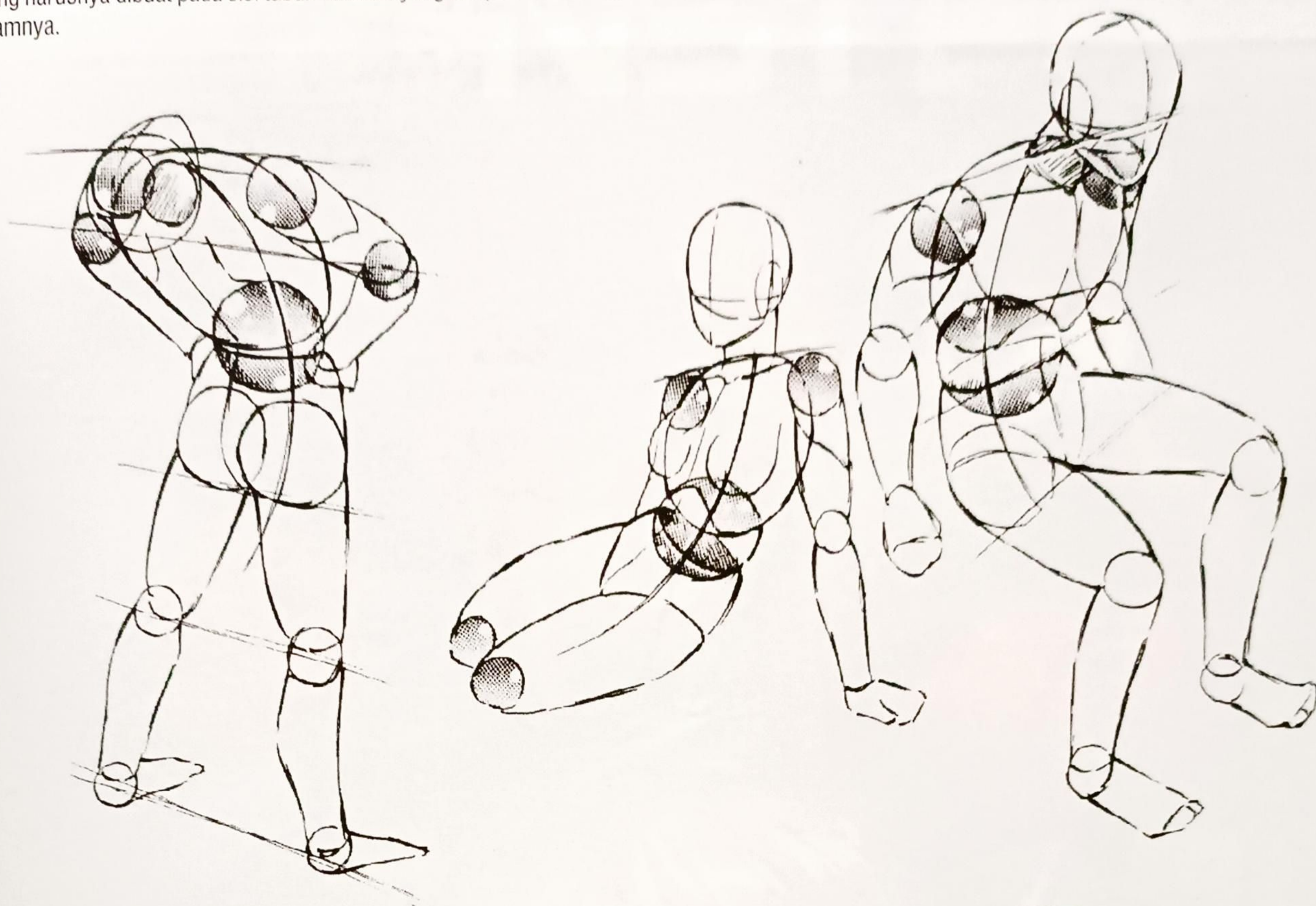



Garis tengah adalah sebuah garis bantu untuk menyeimbangkan ukuran bagian kiri dan kanan tubuh karakter. Terdapat dua buah garis masing-masing pada bagian depan dan belakang tubuh.

Buatlah garis tengah (center line) hanya pada bagian tubuh yang tampak (misalnya pada bagian depan atau belakang saja) untuk pose sederhana postur tubuh yang sedang berdiri.

Perhatikan bentuk pergerakan pada garis pinggang.

Sama pada pose dibawah ini, bayangkan sebuah garis tengah yang mengikuti sebuah pergerakan, bila garis tengah (center line) yang harusnya dibuat pada sisi tubuh karakter yang tampak - terhalangi karena tubuh karakter sedang menekuk atau semacamnya.



## GARIS KURVA PERGERAKAN

Menggunakan garis kurva pergerakan membuatmu lebih mudah untuk menggambar pose-pose dan gerakan-gerakan keren seperti dalam komik-komik action.

Akan menyeimbangkan gambar kalian bila kalian menggambar bagian tubuh yang sedang menghadap ke depan sedikit lebih panjang.

Garis kurva pergerakan

Garis tengah tubuh juga dapat digunakan sebagai sebuah garis kurva pergerakan.

Garis kurva pergerakan

# MENGGAMBAR TUBUH DARI SUDUT PANDANG YANG SULIT

Kebanyakan pose-pose yang sulit dapat digambar dengan menggunakan tehnik 'blok' tetapi kamu bisa menggambar pose-pose ini dengan lebih bagus bila menggunakan metoda 'skeletal' (sebuah metode yang membuat sketsa tubuh berdasarkan pergerakan tulang tengkorak).



